Le jeu de la traversée

Ce jeu est une expérience zen de créativité. On y joue des personnes qui font une création ensemble.

A partir de deux joueurs, en suivant les règles. A un joueur, poser les questions et y répondre par écrit, comme une correspondance avec un deuxième joueur imaginaire.

RÈGLES

Donnez les règles à lire à chaque joueur. Après la lecture, chacun dit s'il accepte les règles. Le dernier à avoir accepté annonce quand le jeu commence. Quand le jeu commence, saluez-vous entre joueurs.

PENDANT LE JEU

Définissez ensemble la nature de votre création commune. Elle peut être physique, intellectuelle, spirituelle. Ce peut être une création qui paraît improbable à réaliser avec les moyens, les capacités, ou le temps dont vous disposez. Ce peut être une maison même si vous n'avez ni briques ni diplôme d'architecte. Cela peut même défier les lois de la physique !

Ce peut être un planning de mariage, un dessin, un jardin, une maison, un palais, une utopie, une machine à remonter le temps... Soyez très général dans votre choix, vous aurez tout loisir de préciser plus tard dans le jeu.

Le but de ce jeu est de commencer une création, pas forcément de l'achever ou d'en être satisfait. Tant que dure le jeu, ne vous engagez pas à poursuivre cette création plus tard.

Pendant le jeu, vous pouvez pratiquer toute autre activité. Cuisine, jeu, discussion, repas, sieste, détente, promenade, travail... Prenez votre temps pour faire toute chose. Soyez attentifs à votre respiration, aux êtres et aux choses qui vous entourent. Écoutez, contemplez.

Pendant le jeu, on peut faire plusieurs choses : participer à la création, poser des questions, proposer de nouvelles règles, prendre une pause, mettre un terme.

Participer à la création : Vous apportez votre pierre à l'édifice. Vous pouvez dire quelque chose sur votre création commune, rédiger des plans, des croquis, des brouillons, ou entamer un travail matériel si c'est possible. Aucune de ces formes n'est préférable à une autre.

Poser des questions : Vous posez une question sur votre création commune, pour en savoir plus sur elle. Les autres joueurs doivent prendre leur temps pour répondre. Si c'est une question ouverte ou à choix multiples, on retient la première réponse. Si c'est une question à répondre par oui ou par non, c'est non si au moins un joueur répond non.

Proposer une nouvelle règle : Vous proposez d'ajouter une nouvelle règle, sur la durée du jeu, sur les pauses, sur les sujets qu'on peut aborder et ceux qu'on ne peut pas, sur tout ce qui vous semblerait plus facile à gérer s'il y avait une règle commune. Essayez de formuler votre proposition de façon qu'on puisse y répondre par oui ou par non. La réponse est non si au moins un joueur répond non.

Demander une pause : Si vous dites « pause », le jeu est suspendu. Le jeu ne peut reprendre que si vous et vous seul dites : « fin de la pause ».

Mettre un terme : Si vous dites « fin du jeu », le jeu s'arrête, même si on n'était pas arrivé au terme de la durée définie au départ.

Quand le jeu est terminé, saluez-vous entre joueurs.

Entre autres inspirateurs, je remercie Frédéric Sintes pour *Prosopopée* et Fabien Hildwein pour *La Saveur du Ciel*.

Un jeu de Thomas Munier.

Créez, vivez, respirez.

http://outsider.rolepod.net/